

OUR GAM

TP391.41

H1143

双



JIAN KE

SHUANG REN

剑客

11-1141/H1143

中文版

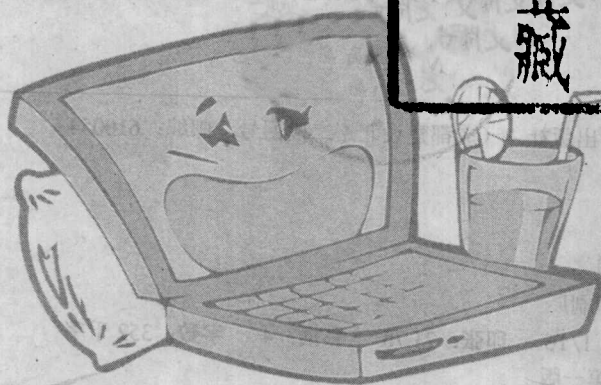
Flash MX 2004

基础与实例

全科教程

江苏工业学院图书馆
藏书章

总策划
龙



电子科技大学出版社

航空工业出版社

724092

内 容 提 要

本书详细介绍了 Macromedia 公司最新版本的网页动画制作软件——中文版 Flash MX 2004 的使用方法和操作技巧。全书共分 18 章, 介绍了中文版 Flash MX 2004 的新功能和新特点、Flash MX 2004 的工作环境、绘制图形、颜色的处理、图形对象的处理、文本的创建与编辑、图层的创建与应用、基础动画的创建、元件和实例、库的概念与使用、动画配音、用 ActionScript 制作交互式动画、组件的使用、动画的测试、动画的发布与导出等内容。涉及的内容广泛, 知识全面丰富。

本书适用于初、中级用户以及网页动画制作和平面设计人员阅读, 同时也可作为美术院校和其他高校相关专业师生的自学参考书, 以及电脑动画制作培训班的教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 Flash MX 2004 基础与实例全科教程 / 汉龙主编. — 成都: 电子科技大学出版社, 2004. 10
ISBN 7-81094-694-3

I. 中… II. 汉… III. 动画—设计—图形软件, F
lash MX 2004—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 105766 号

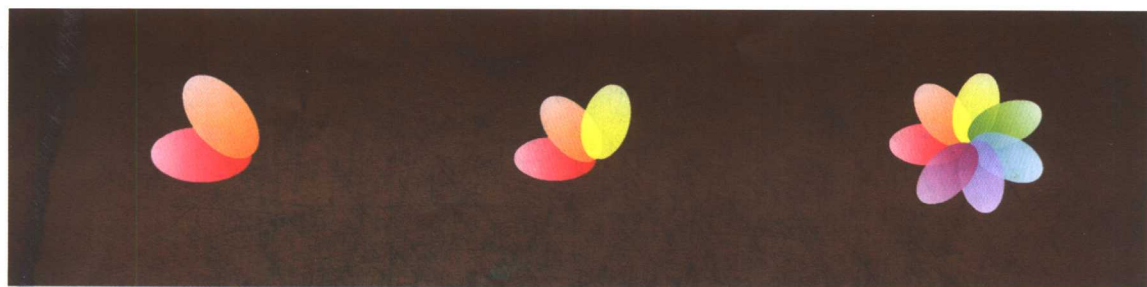
中文版 Flash MX 2004 基础与实例全科教程

主 编 汉 龙

出 版: 电子科技大学出版社 (成都建设北路二段四号, 邮编: 610054)
总 策 划: 郭 庆
责任编辑: 杜亚堤
发 行: 新华书店经销
印 刷: 北京市燕山印刷厂
开 本: 787×1092 1/16 印张: 21.75 彩插: 4 字数: 352 千字
版 次: 2005 年 1 月第一版
印 次: 2005 年 1 月第一次印刷
书 号: ISBN 7-81094-694-3 / TP·382
印 数: 1—8000 册
定 价: 32.80 元 (附赠光盘 1 张)

版权所有, 盗印必究。举报电话: (028) 83201495

本书如有缺页、破损、装订错误, 请寄回印刷厂调换。



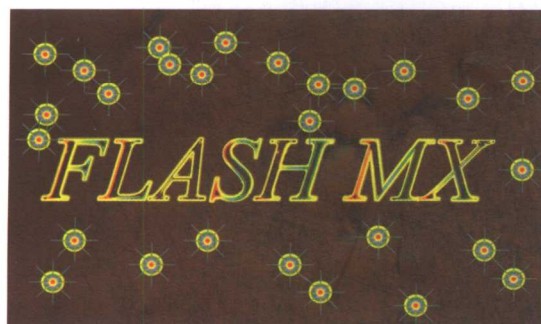
■ 记忆中的七色花 ■



■ 喜鹊迎春图 ■



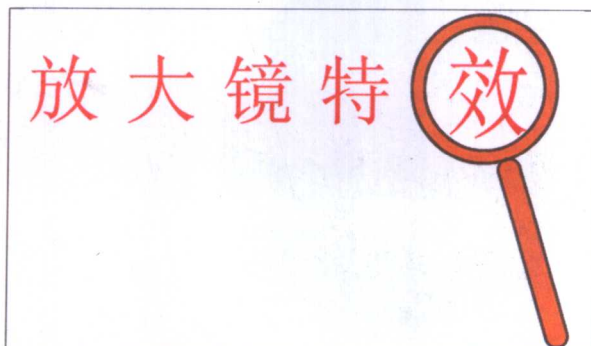
■ 转瞬即逝的肖像 ■



■ 霓虹灯 ■



■ 字母中的女孩 ■



■ 放大镜 ■

春夏秋冬

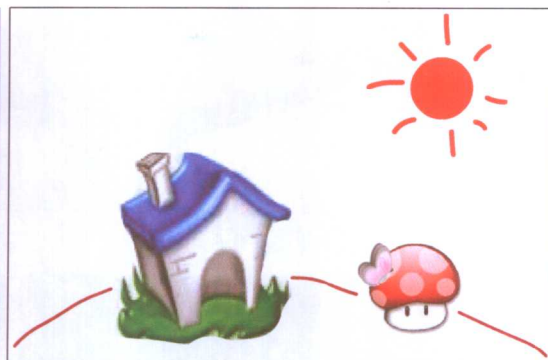
走过春夏秋冬

走过春夏秋冬

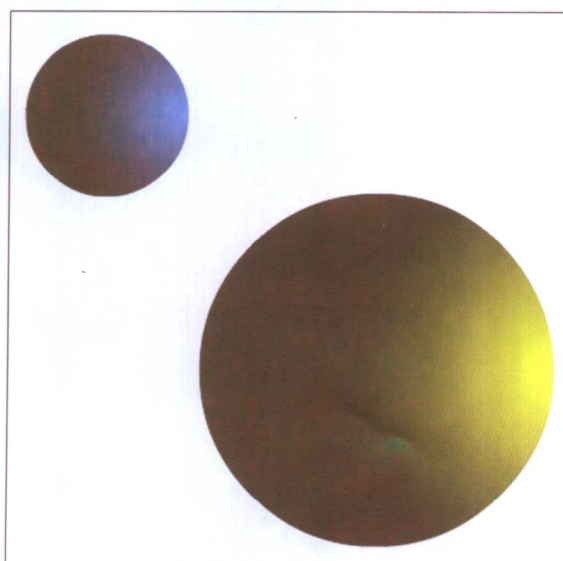
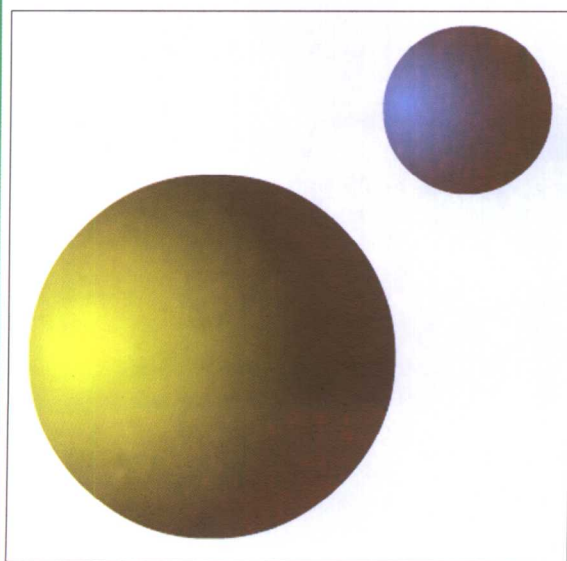
■ 走过四季 ■



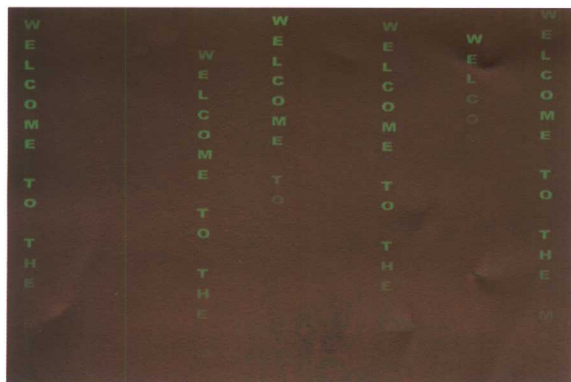
■ 运动渐变动画 ■



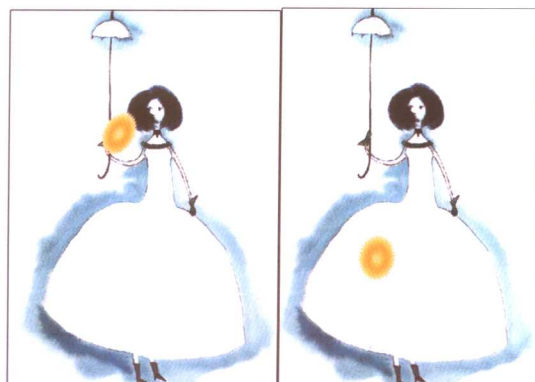
■ 小村庄的一天 ■



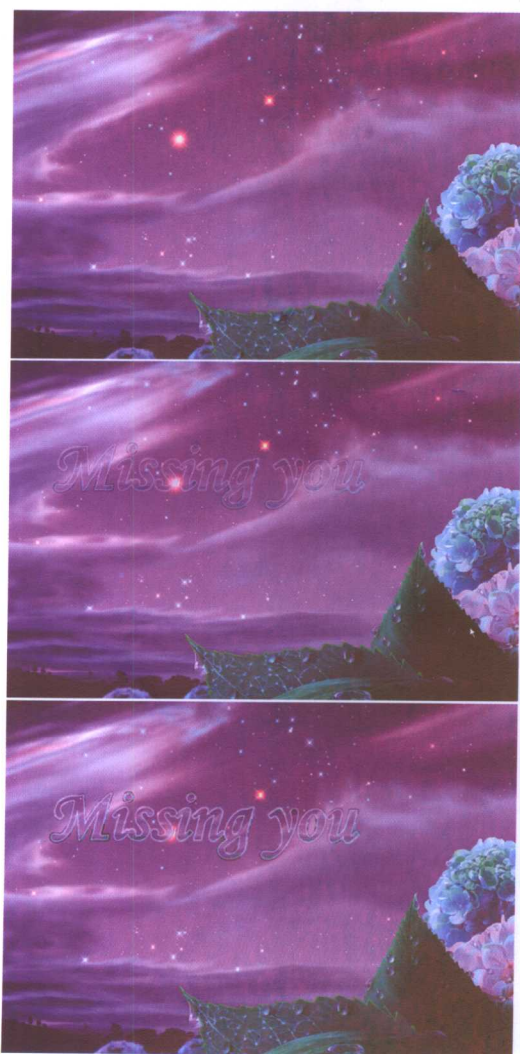
■ 日月星辰 ■



■ 骇客帝国 ■



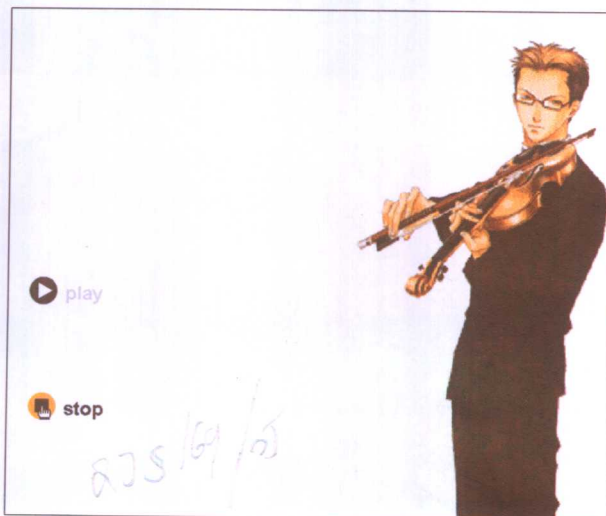
■ 飘落的花 ■



■ 星空的思念 ■



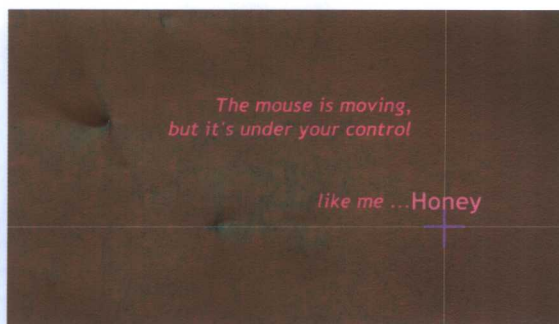
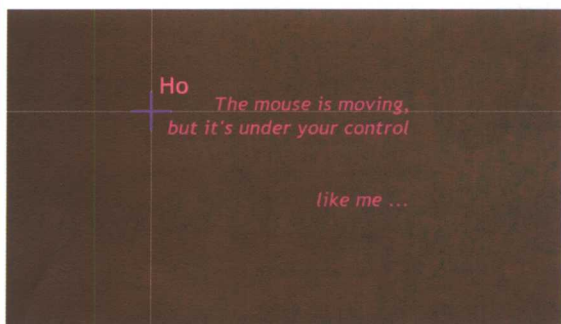
■ 按钮测试 ■



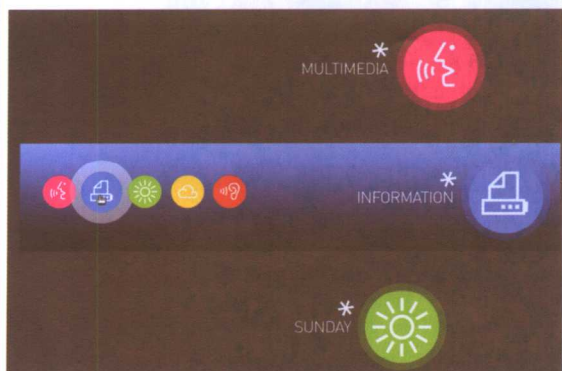
■ 提琴少年 ■



■ 比翼双飞 ■



■ 甜蜜的光标 ■



■ 主 页 ■



■ 商业片头 ■

前 言

进入 21 世纪后,随着 Internet 的迅猛发展,信息社会的生活方式正逐步席卷全球,而网络正是信息化社会的一个重要标志。现在的网页浏览者对网站及网页的设计水平要求越来越高,已经不仅仅满足于被动浏览,更有与网页进行动态交流的冲动。因此,动态交互网页已经成为网页发展的必然趋势。如何透过互联网的世界,制作出脍炙人口的网页及网站,是每一位网页设计师的努力目标。

一个成功的网站,可以很清楚地将网站的主题与特色传达给每一位浏览者,因此如何设计出与众不同、独树一帜的网页,是一项重要的课题,同时网页设计辅助工具的选择也是不可忽视的重要因素。Marcomedia 公司最新推出的中文版 Flash MX 2004,更是使制作动态交互网页如虎添翼。精彩的网页动画不仅吸引广大的浏览者,更是吸引了众多的网页设计者,而网络上流传的各种用 Flash 制作的 MTV、音乐贺卡和一些小游戏也使 Flash 成为深入人心的动画制作工具。

迅速掌握 Flash 交互动画的制作技术和技巧,已经成为广大闪客的迫切要求。为了满足这种需要,编者总结多年使用 Flash 的经验,结合 Flash MX 2004 的新增功能,精心编写了本书。

本书综合大量的实例,介绍了 Flash MX 2004 的新功能和新特点、Flash MX 2004 的工作环境、绘制图形、颜色的处理、图形对象的处理、文本处理、元件与实例和库资源的使用、创建动画、用 ActionScript 创建交互电影、使用组件、公共库、测试和发布电影、导出文件等内容。

本书共分为 18 章。第 1、2 章是比较基础的部分,介绍中文版 Flash MX 2004 的菜单、面板、工具的使用方法和软件的基础操作,使读者对利用中文版 Flash MX 2004 进行动画制作有初步的认识。第 3 到 5 章主要讲述图形的创建和编辑等方面的知识。第 6 章主要介绍了有关 Flash 文本方面的知识。第 7 章主要讲述了图层的创建和使用。第 8 章主要讲述了创建简单的 Flash 动画的方法和技巧。第 9、10 章主要讲述了元件、实例以及库的使用方法。第 11 章主要讲述了如何将声音应用到 Flash 动画中。第 12、13 章主要讲述了交互式动画的创建方法和技巧。第 14 章主要讲述有关组件的知识。第 15、16 章,讲述了动画的测试、发布和导出。第 17、18 章通过两个精彩的实例总结复习了前面几章所学的内容。本书循序渐进、实例丰富、重点突出、可操作性强,是作者多年从事 Flash 动画制作的心得。读者通过实战可在短期内学会中文版 Flash MX 2004 的使用方法和技巧。

本书由金同方计算机学校总策划,汉龙主编。参与本书编写工作的还有彭艳、刘双艳、杨俊华、赵士付、王刚、陈星、章陶和刘景祥等老师,值此图书出版发行之际,向他们表示衷心的感谢。同时,也深深感谢支持和关心本书出版的所有朋友。由于作者水平有限,疏漏之处在所难免,欢迎广大读者和专家批评指正。

<http://www.china-ebooks.com>

编 者

2004 年 10 月

目 录

目 录

第1章 中文版 Flash MX 2004 概述 1	第3章 绘制图形 29
1.1 中文版 Flash MX 的功能及特点..... 1	3.1 位图和矢量图..... 29
1.1.1 中文版 Flash MX 的功能..... 1	3.1.1 位图..... 29
1.1.2 中文版 Flash MX 的特点..... 2	3.1.2 矢量图..... 30
1.2 中文版 Flash MX 2004 的新增功能..... 2	3.2 使用绘图工具..... 31
1.2.1 对所有 Flash 用户而言..... 2	3.2.1 绘制直线..... 31
1.2.2 对于设计人员而言..... 3	3.2.2 绘制自由曲线..... 31
1.2.3 对于开发人员而言..... 4	3.2.3 绘制椭圆..... 32
1.3 中文版 Flash MX 2004 的安装与启动..... 4	3.2.4 绘制矩形..... 33
1.3.1 中文版 Flash MX 2004 的安装..... 4	3.2.5 使用刷子工具..... 34
1.3.2 中文版 Flash MX 2004 的启动..... 7	3.2.6 绘制贝塞尔曲线..... 36
1.4 上机实战..... 10	3.3 修改图形..... 36
1.4.1 Hello Flash MX 2004..... 10	3.3.1 调整线条和图形的边框..... 37
1.4.2 探照灯特效..... 13	3.3.2 擦除..... 38
1.5 课后练习..... 16	3.3.3 改变形状..... 40
第2章 中文版 Flash MX 2004 的工作环境 18	3.3.4 调整绘图设置..... 41
2.1 中文版 Flash MX 2004 工作界面介绍..... 18	3.4 上机实战..... 42
2.1.1 标题栏..... 18	3.4.1 时尚手机..... 42
2.1.2 菜单栏..... 19	3.4.2 喜鹊迎春图..... 45
2.1.3 工具栏..... 19	3.5 课后练习..... 48
2.1.4 【时间轴】面板..... 20	第4章 颜色处理 49
2.1.5 舞台..... 21	4.1 颜色的基本概念..... 49
2.1.6 场景..... 22	4.1.1 颜色模式..... 49
2.1.7 工具箱..... 22	4.1.2 Alpha 通道..... 50
2.1.8 面板..... 23	4.2 使用调色板..... 50
2.2 中文版 Flash MX 2004 的环境设置..... 24	4.2.1 笔触颜色与填充色..... 50
2.2.1 设置环境参数..... 24	4.2.2 利用【属性】面板设置颜色..... 51
2.2.2 设置快捷键..... 26	4.2.3 在工具箱中设置颜色..... 52
2.3 课后练习..... 28	4.3 有关颜色设置的面板..... 52
	4.3.1 混色器..... 53
	4.3.2 颜色样本..... 53
	4.4 渐变与位图填充..... 53
	4.4.1 快速设置渐变色..... 54



4.4.2 使用混色器编辑渐变	54
4.4.3 位图填充	55
4.5 使用色彩工具	55
4.5.1 【空隙大小】与【锁定填充】	55
4.5.2 墨水瓶工具	56
4.5.3 颜料桶工具	56
4.5.4 滴管工具	56
4.5.5 填充变形工具	57
4.6 上机实战	59
4.6.1 记忆中的七色花	59
4.6.2 变色小猫	63
4.7 课后练习	66
第5章 图形对象的处理	68
5.1 对象的选取、复制、 移动和删除	68
5.1.1 对象的选取	68
5.1.2 对象的复制	70
5.1.3 对象的移动	71
5.1.4 对象的删除	72
5.2 对象的缩放、旋转、 倾斜和镜像	72
5.2.1 缩放对象	72
5.2.2 旋转对象	73
5.2.3 倾斜对象	74
5.2.4 扭曲对象	75
5.2.5 封套对象	76
5.2.6 翻转对象	77
5.3 对象的组合、排列、 对齐和分散	77
5.3.1 对象的组合和解组	77
5.3.2 对象的层叠	78
5.3.3 对齐对象	79
5.3.4 分离组和对象	80
5.4 导入图形的处理	80
5.4.1 导入图形	80
5.4.2 处理导入的位图	81
5.5 上机实战	83
5.5.1 草坪上的法师	83
5.5.2 转瞬即逝的肖像	87

5.6 课后练习	89
第6章 文本的创建与编辑	90
6.1 创建文本	90
6.1.1 文本类型	90
6.1.2 创建文本	90
6.1.3 创建滚动文本	92
6.2 设置文本属性	93
6.2.1 选择文字属性	93
6.2.2 设置字符间距和字符位置	94
6.2.3 设置段落属性	94
6.2.4 使用设备字体	95
6.2.5 将文本链接到 URL	96
6.3 编辑文本	97
6.3.1 选择文本	97
6.3.2 编辑文本	97
6.3.3 变形文本	97
6.3.4 分离文本	98
6.3.5 改变文本分离后的形状	99
6.3.6 填充文本	100
6.4 替换系统中缺少的字体	100
6.4.1 选择替换字体	100
6.4.2 处理替换字体	102
6.5 上机实战	102
6.5.1 字母中的女孩	102
6.5.2 霓虹灯	105
6.6 课后练习	109
第7章 图层的创建与应用	110
7.1 图层的概念	110
7.1.1 图层的概念	110
7.1.2 图层文件夹	111
7.2 图层的基本操作	111
7.2.1 创建图层和图层文件夹	111
7.2.2 删除图层和图层文件夹	112
7.2.3 修改图层和图层文件夹名称	113
7.2.4 改变图层和图层文件夹顺序	114
7.2.5 显示或隐藏图层和图层文件夹	115
7.2.6 锁定图层和图层文件夹	116
7.2.7 以轮廓模式显示图层	117

7.2.8 设置图层属性	118	9.1.2 按钮元件	163
7.3 引导层	118	9.1.3 影片剪辑元件	164
7.3.1 普通引导层	118	9.2 创建元件	165
7.3.2 运动引导层	119	9.2.1 创建图形元件	166
7.4 遮罩层	120	9.2.2 创建影片剪辑元件	168
7.4.1 创建遮罩层	120	9.2.3 创建按钮元件	170
7.4.2 建立和中断遮罩链接	122	9.3 编辑元件	171
7.5 上机实战	122	9.3.1 在当前位置编辑	171
7.5.1 放大镜	122	9.3.2 在元件编辑模式下编辑	172
7.5.2 走过四季	127	9.3.3 在新窗口中编辑	172
7.6 课后练习	128	9.4 创建和分离实例	172
第8章 创建基础动画	130	9.4.1 创建实例	172
8.1 动画原理	130	9.4.2 分离实例	173
8.2 【时间轴】面板的使用	131	9.5 改变实例属性	174
8.2.1 时间轴标尺	131	9.5.1 更改实例的元件类型	174
8.2.2 播放头	131	9.5.2 更改实例的播放模式	174
8.2.3 状态栏	132	9.5.3 更改实例的颜色属性	174
8.2.4 帧视图选项	132	9.6 上机实战	175
8.3 帧的基本操作	134	9.6.1 骇客帝国	175
8.3.1 帧的基本概念	134	9.6.2 日月星辰	177
8.3.2 添加帧和关键帧	135	9.7 课后练习	180
8.3.3 编辑帧	135	第10章 库的概念与使用	181
8.3.4 添加帧标签	136	10.1 【库】面板	181
8.3.5 绘图纸外观	137	10.1.1 【库】面板概述	181
8.4 创建动画的准备工作	138	10.1.2 库文件的使用	185
8.4.1 设置帧频	138	10.2 管理库	186
8.4.2 设置舞台	139	10.2.1 对库文件排序	186
8.5 基础动画类型	139	10.2.2 重命名库文件	187
8.5.1 逐帧动画	139	10.2.3 文件夹	188
8.5.2 运动渐变动画	141	10.3 公用库	189
8.5.3 形状渐变动画	148	10.4 共享库	191
8.6 上机实战	152	10.4.1 处理运行时共享资源	191
8.6.1 星空的思念	152	10.4.2 处理创作时共享资源	193
8.6.2 小村庄的一天	155	10.5 课后练习	193
8.7 课后练习	161	第11章 动画配音	195
第9章 使用元件和实例	162	11.1 配音方法	195
9.1 元件的类型	162	11.1.1 导入声音的方法	196
9.1.1 图形元件	162	11.1.2 为按钮加入声音	197



11.1.3 为动画加入声音	198
11.2 声音的压缩	199
11.2.1 ADPCM 压缩	199
11.2.2 MP3 压缩	200
11.2.3 原始压缩	201
11.2.4 语音压缩	202
11.2.5 【声音属性】的其他设置	202
11.3 编辑声音	203
11.3.1 声音编辑控制	203
11.3.2 声音的同步	206
11.3.3 声音的循环	206
11.4 上机实战	207
11.4.1 飘落的花	207
11.4.2 提琴少年	212
11.5 课后练习	216

第 12 章 基础交互动画

12.1 ActionScript 语言简介	217
12.1.1 ActionScript	217
12.1.2 ActionScript 的常用术语	218
12.1.3 ActionScript 语法	219
12.1.4 数据类型	222
12.1.5 使用【动作】面板	223
12.2 添加动作的基本方法	226
12.2.1 给帧添加动作	226
12.2.2 给按钮添加动作	228
12.2.3 给影片剪辑添加动作	230
12.3 上机实战	231
12.3.1 按钮测试	231
12.3.2 飘雪的夜	235
12.4 课后练习	237

第 13 章 高级交互动画

13.1 时间轴控制动作	239
13.1.1 时间轴控制动作 的意义与用法	239
13.1.2 为动画添加时间轴控制动作	241
13.2 浏览器/网络动作	245
13.2.1 fscommand 动作	245
13.2.2 getURL 动作	246

13.2.3 loadMovie/unloadMovie 动作	248
13.3 影片剪辑控制动作	249
13.3.1 duplicateMovieClip 和 removeMovieClip	249
13.3.2 startDrag 和 stopDrag	250
13.3.3 setProperty	251
13.4 上机实战	252
13.4.1 甜蜜的光标	252
13.4.2 比翼双飞	255
13.5 课后练习	259

第 14 章 使用组件

14.1 使用 Flash MX 2004 中的组件	260
14.1.1 组件概述	260
14.1.2 【组件】面板	261
14.1.3 组件的类别	261
14.1.4 【组件检查器】面板	263
14.2 组件的添加与删除	263
14.2.1 向 Flash 影片中添加组件	263
14.2.2 用【组件】面板添加组件	264
14.2.3 使用动作脚本添加组件	265
14.2.4 从 Flash 影片中删除组件	265
14.3 标准组件	267
14.3.1 CheckBox 组件	267
14.3.2 ComboBox 组件	267
14.3.3 Button 组件	268
14.3.4 RadioButton 组件	269
14.3.5 List 组件	270
14.3.6 ScrollPane 组件	271
14.4 课后练习	272

第 15 章 动画的测试

15.1 优化和测试影片	273
15.1.1 优化影片	273
15.1.2 测试影片的下载表现	275
15.2 调试器的使用	278
15.2.1 激活【调试器】面板	278
15.2.2 远程调试	279
15.2.3 显示和修改变量	281
15.2.4 使用【监视点】	282

15.2.5 显示和编辑影片剪辑属性.....	282	16.3 导出影片和图像.....	308
15.2.6 设置和删除断点.....	283	16.3.1 导出影片和图像.....	308
15.2.7 单步运行程序.....	284	16.3.2 设置导出电影和图像的格式.....	308
15.3 【输出】面板的使用.....	285	16.4 课后练习.....	311
15.3.1 【输出】面板.....	285	第 17 章 精彩实例之主页.....	313
15.3.2 输出 SWF 文件的对象.....	285	17.1 实例效果.....	313
15.3.3 输出 SWF 文件的变量.....	286	17.2 制作思路.....	314
15.4 课后练习.....	286	17.3 制作步骤.....	314
第 16 章 动画的发布与导出.....	288	17.3.1 准备元件.....	314
16.1 中文版 Flash MX 2004		17.3.2 制作影片元件.....	317
影片的发布.....	288	17.3.3 制作主场景.....	318
16.1.1 发布 Flash 影片.....	288	第 18 章 精彩实例之商业片头.....	320
16.1.2 为 SWF 文件进行发布设置.....	291	18.1 实例效果.....	320
16.1.3 为 HTML 文档进行发布设置.....	293	18.2 制作思路.....	321
16.1.4 为 GIF 文件进行发布设置.....	297	18.3 制作步骤.....	321
16.1.5 为 JPEG 文件进行发布设置.....	300	18.3.1 准备工作.....	321
16.1.6 为 PNG 文件进行发布设置.....	301	18.3.2 制作日出背景.....	322
16.1.7 为 QuickTime 进行发布设置.....	303	18.3.3 制作 LOGO 展示.....	324
16.2 发布配置文件.....	305	18.3.4 制作片头修饰.....	326
16.2.1 导入和导出发布配置文件.....	306	本书部分答案.....	329
16.2.2 创建和重制发布配置文件.....	307		
16.2.3 修改和删除发布配置文件.....	307		

第 1 章 中文版 Flash MX 2004 概述



教学目标

本章首先讲解中文版 Flash MX 的功能、特点及其最新的升级版本中文版 Flash MX 2004 的新增功能, 然后介绍 Flash MX 2004 的安装与启动, 最后通过两个实例使读者对该款软件的使用有一个初步的认识。



教学重点与难点

- ☑ 中文版 Flash MX 的功能及特点
- ☑ 中文版 Flash MX 2004 的新增功能
- ☑ 中文版 Flash MX 2004 的安装与启动

1.1 中文版 Flash MX 的功能及特点

为了便于读者更好地了解和使用中文版 Flash MX 2004, 本节首先介绍一下关于 Flash MX 的功能及特点。

1.1.1 中文版 Flash MX 的功能

Flash 是美国著名的多媒体软件公司 Macromedia 开发的矢量图形编辑和交互式动画制作的专业软件。2002 年 3 月 4 日, Macromedia 公司发布了 Flash 的新版本 Flash MX。相对于以前的版本, Flash MX 有了革命性的变化, 它可以同时满足网页设计师和开发人员的需要, 允许他们跨越所有系统平台和设备, 制作丰富的 Web 内容和应用程序。中文版 Flash MX 2004 作为 Flash MX 的最新版本是 Web 设计人员、交互式媒体专业人员或开发多媒体内容的主题专家以及高级 Web 设计人员和应用程序开发者的理想工具。



专家点拨

Flash 与同是 Macromedia 公司出品的 Dreamweaver (网页设计软件)、Fireworks (图像处理软件) 一起被人们合称为网页设计的“三剑客”。

中文版 Flash MX 的功能可以概括为以下三点:

- ※ 矢量图形编辑: 包括图形的绘制、编辑、颜色处理等。
- ※ 基础动画制作: 包括制作逐帧动画、运动渐变动画、形状渐变动画等。
- ※ 交互动画制作: 利用 ActionScript 制作具有交互功能的动画。

1.1.2 中文版 Flash MX 的特点

Flash MX 作为一款矢量动画制作软件，具有小巧玲珑、创作快捷方便、功能完善强大等优点。具体地说，它的优点可以概括为以下四点：

- ✱ 使用了矢量图形和流式播放技术。与位图图形不同的是，矢量图形可以任意缩放尺寸而不影响图形的质量；流式播放技术使得动画可以边播放边下载，从而缓解了网页浏览者焦急等待的情绪。

- ✱ 通过使用关键帧和图符使得所生成的动画文件（.swf）非常小，几 KB 的动画文件已经可以实现许多令人心动的动画效果，用在网页设计上不仅可以使网页更加生动，而且小巧玲珑、下载迅速，使得动画可以在打开网页很短的时间里就得以播放。

- ✱ 把音乐、动画、声效以交互方式融合在一起。越来越多的用户已经把 Flash 作为网页动画设计的首选工具，并且创作出了许多令人叹为观止的动画（电影）效果。而且从 Flash 4.0 开始已经可以支持 MP3 的音乐格式，这使得加入音乐的动画文件也能保持小巧的“身材”。

- ✱ 强大的动画编辑功能使得设计者可以随心所欲地设计出高品质的动画，使 Flash 具有更大的设计自由度。另外，它与当今最流行的网页设计工具 Dreamweaver 配合默契，可以直接将 Flash 动画嵌入到网页的任一位置，非常方便。

1.2 中文版 Flash MX 2004 的新增功能

中文版 Flash MX 2004 已经成长为一个成熟的多媒体开发平台，在从工具和外观到所提供的功能的各个方面都进行了优化和改进，而且还增设了许多新的功能。

1.2.1 对所有 Flash 用户而言

Macromedia 公司开发的 Flash MX 2004 共有两种不同的版本：

一种是中文版 Flash MX 2004（如图 1.1 所示）：它是 Web 设计人员、交互式媒体专业人员或开发多媒体内容的主题专家的理想工具。该版本注重于创建、导入和处理多种类型的媒体文件（音频、视频、位图、矢量、文本和数据）。

另一种是中文版 Flash MX Professional 2004（如图 1.2 所示）：它针对的对象是高级 Web 设计人员和应用程序开发者。中文版 Flash MX Professional 2004 包含中文版 Flash MX 2004 中的所有功能，同时还包含多个功能强大的新工具。它提供了对 Web 团队（由设计人员和开发人员组成）成员之间的工作流程进行优化的项目管理工具。

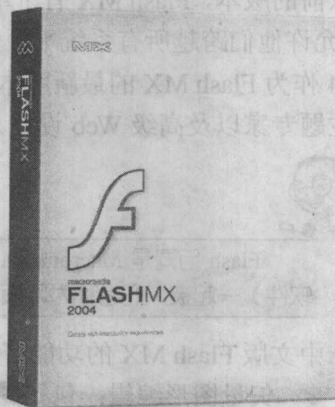


图 1.1 Flash MX 2004

本书主要讲解的是关于中文版 Flash MX 2004 的功能和操作。

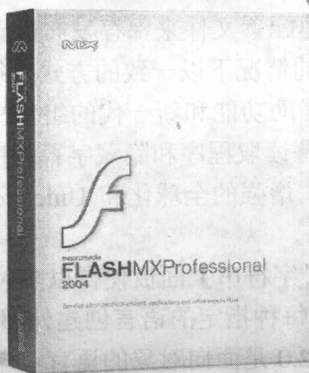


图 1.2 Flash MX Professional 2004

1.2.2 对于设计人员而言

对于设计人员而言,中文版 Flash MX 2004 和中文版 Flash MX Professional 2004 提供了很多实用的新特性,使得开发工作变得更加轻松和富于乐趣。

✱ 时间轴特效:可以对舞台上的任何对象应用时间轴特效,以便快速添加过渡特效和动画,如淡入、飞入、模糊以及旋转。

✱ 行为:使用行为,用户无需编写代码即可向 Flash 内容添加交互性。例如,可以使用行为将以下功能包含在内:链接到 Web 站点、载入声音和图形、控制嵌入视频的回放、播放影片剪辑以及触发数据源。

✱ 创作环境中的辅助功能:Flash 创作环境中的辅助功能提供了用于浏览和使用界面控件的快捷键,让用户可以在不使用鼠标的情况下使用这些界面元素。

✱ 更新的模板:Flash 包含更新的模板,可用于创建演示文稿、电子学习应用程序、广告、移动设备应用程序以及其他常用的 Flash 文档类型。

✱ 集成的帮助系统:新的【帮助】面板在 Flash 创作环境中提供了上下文参考、动作脚本参考以及培训课程。

✱ 拼写检查器:拼写检查器可以搜索文本中的拼写错误。

✱ 文档选项卡:每一个打开的文档选项卡显示在工作区的顶部,使用户可以快速找到打开的文档以及在这些文档之间切换。

✱ 开始页:开始页将常用的任务都集中放在一个页面中,供用户在开始会话或未打开文档时进行调用。

✱ 查找和替换:查找和替换功能可查找和替换文本字符串、字体、颜色、元件、声音文件、视频文件或者导入的位图文件。

✱ 高保真导入:高保真导入使用户可以导入 Adobe PDF 和 Adobe Illustrator 10 文件,并保留源文件的精确矢量表示法。

✱ 【视频导入】向导:【视频导入】向导简化了视频编码,并提供了预设编码和编辑剪辑的选项。

✱ 发布:新的发布功能使用户可以轻松检测 Flash Player 版本、改进辅助功能和简化本地化过程。

※ 发布配置文件：可以创建配置文件来保存发布设置，然后导出配置文件并在多个项目之间使用它们，以便在不同的情况下以一致的方式进行发布。

※ 辅助功能和组件：新的辅助功能和新一代的组件提供了选项卡排序和选项卡焦点管理功能，并改善了对第三方屏幕读取程序和隐藏字幕程序的支持。

※ 全球化和 Unicode 支持：增强的全球化和 Unicode 支持允许用户使用任何字符集进行多语种创作。

※ 【字符串】面板：新的【字符串】面板使得以多种语言发布 Flash 内容更为容易。只需单击几个按钮，Flash 即可为每种指定的语言创建外部 XML 文件。

※ 动作脚本 2.0：动作脚本 2.0 是面向对象的语言，符合 ECMA 脚本语言规范并支持继承、强类型以及事件模型。

※ 【历史记录】面板：【历史记录】面板跟踪用户的操作，从而可以将这些操作转换为可重用的命令。

1.2.3 对于开发人员而言

中文版 Flash MX Professional 2004 还为开发人员提供了一些实用的新特性。

※ 可视编程环境：中文版 Flash MX Professional 2004 引入了基于表单的可视编程环境，可类似 VB 那样用窗体对象进行编程，不用考虑时间轴问题。最适宜于开发应用程序。

※ 基于幻灯片的创作：幻灯片屏幕提供了专为连续演示文稿而设计的功能。

※ 高级组件支持：新的组件现在支持用于控制选项卡导航的焦点管理。尽管这些组件采用新的复杂设计，但用户可以轻松地修改它们的外观。

※ 数据绑定：数据绑定允许用户将任意组件连接到各种数据源，以便通过组件或动作脚本处理、显示和更新数据。

※ 用于 Web 服务和 XML 的预建数据连接器：新的组件使用户可以轻松地连接到 Web 服务和 XML 数据源。

※ 性能改进：对大型记录集的性能改进使用户可以有效地处理大量数据。

※ 项目管理：【项目】面板允许对项目文件进行集中管理、控制版本，以及对一起工作的 Flash 用户团队的工作流程进行优化。

※ 源代码控制：Flash Professional 使用链接业界领先的源代码控制系统（如 Microsoft Visual Source Safe）的插件提供源代码控制集成功能。

1.3 中文版 Flash MX 2004 的安装与启动

本节将具体介绍中文版 Flash MX 2004 的安装与启动的操作方法。

1.3.1 中文版 Flash MX 2004 的安装

中文版 Flash MX 2004 的安装简单方便，只要按照安装向导的提示一步一步地操作即可。具体安装步骤如下：